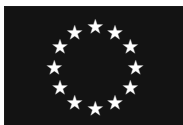


# EUROPÄISCHES PARLAMENT

2004



2009

---

*Ausschuss für Binnenmarkt und Verbraucherschutz*

**2008/2173(INI)**

26.1.2009

## **ÄNDERUNGSANTRÄGE 1 - 14**

**Entwurf eines Berichts**  
(PE416.256v01-00)

Schutz der Verbraucher, insbesondere Minderjähriger, bei der Nutzung von  
Videospiele  
(2008/2173(INI))

AM\_Com\_NonLegReport

**Änderungsantrag 1**  
**Maria Matsouka**

**Entwurf einer Entschließung**  
**Ziffer 2a (neu)**

*Entwurf einer Entschließung*

*Geänderter Text*

***2a. ermuntert Eltern und Schulen, Minderjährige und insbesondere Kinder zu einem vernünftigen Umgang mit Videospielen anzuleiten, ihrer Sozialisierung große Bedeutung beizumessen und sie darin zu bestärken, sich auch anderen Freizeitaktivitäten, Bildungsangeboten und konstruktiven Tätigkeiten zu widmen, bei denen sie nicht isoliert vor dem Bildschirm sitzen;***

Or. el

**Änderungsantrag 2**  
**Emmanouil Angelakas**

**Entwurf einer Entschließung**  
**Ziffer 3a (neu)**

*Entwurf einer Entschließung*

*Geänderter Text*

***3a. verweist auf den Nutzen von Videospielen in der Medizin und insbesondere darauf, dass sich die sogenannte „Videospieltherapie“ als wirksam für die Rehabilitation von Schlaganfallpatienten, Menschen mit traumatischen Gehirnverletzungen, Menschen mit Muskelproblemen und autistische Kinder erwiesen hat;***

Or. en

**Änderungsantrag 3**  
**Maria Matsouka**

**Entwurf einer EntschlieÙung**  
**Ziffer 10**

*Entwurf einer EntschlieÙung*

10. erinnert daran, dass Gewalt in Videospielen nicht automatisch zu gewalttätigem Verhalten führt und dass die Verknüpfung zwischen Spielen mit Darstellung von Gewalt und gewalttätigem Verhalten nicht erwiesen ist; vertritt jedoch trotzdem die Auffassung, dass Gewalt in Videospielen in bestimmten Situationen gewalttätiges Verhalten hervorrufen kann;

*Geänderter Text*

***Entfällt***

Or. el

**Änderungsantrag 4**  
**Malcolm Harbour**

**Entwurf einer EntschlieÙung**  
**Ziffer 10**

*Entwurf einer EntschlieÙung*

10. erinnert daran, dass Gewalt in Videospielen nicht automatisch zu gewalttätigem Verhalten führt und dass die Verknüpfung zwischen Spielen mit Darstellung von Gewalt und gewalttätigem Verhalten nicht erwiesen ist; vertritt jedoch trotzdem die Auffassung, dass ***Gewalt in Videospielen in bestimmten Situationen gewalttätiges Verhalten hervorrufen kann;***

*Geänderter Text*

10. erinnert daran, dass Gewalt in Videospielen nicht automatisch zu gewalttätigem Verhalten führt und dass die Verknüpfung zwischen Spielen mit Darstellung von Gewalt und gewalttätigem Verhalten nicht erwiesen ist; vertritt jedoch trotzdem die Auffassung, dass ***ein Vorsorgeansatz verfolgt werden sollte, wenn es um die Auswirkungen der Spiele auf das Verhalten geht;***

Or. en

**Änderungsantrag 5**  
**Maria Matsouka**

**Entwurf einer EntschlieÙung**  
**Ziffer 10a (neu)**

*Entwurf einer EntschlieÙung*

*Geänderter Text*

**10a. erinnert daran, dass Minderjährige, die lange Zeit einer Darstellung von Gewalt wie beispielsweise in Videospiele mit Gewaltszenen ausgesetzt sind, Wissenschaftlern zufolge unter bestimmten Umständen ein gewalttätiges Verhalten entwickeln oder sich mit ungewissen Folgen an Gewaltszenen gewöhnen können;**

Or. el

**Änderungsantrag 6**  
**Toine Manders**

**Entwurf einer EntschlieÙung**  
**Ziffer 11**

*Entwurf einer EntschlieÙung*

*Geänderter Text*

11. betont, dass einige Spieler ein **Suchtproblem** haben; ruft Produzenten, Einzelhändler, Eltern und andere Beteiligte dazu auf, Maßnahmen zu treffen, um **solche** negativen Auswirkungen zu vermeiden;

11. betont, dass einige Spieler ein **Problem mit der übermäßigen Nutzung von Spielen** haben; ruft Produzenten, Einzelhändler, Eltern und andere Beteiligte dazu auf, Maßnahmen zu treffen, um **negative** Auswirkungen zu vermeiden;

Or. en

**Änderungsantrag 7**  
**Maria Matsouka**

**Entwurf einer EntschlieÙung**  
**Ziffer 11**

### *Entwurf einer EntschlieÙung*

11. betont, dass einige Spieler ein Suchtproblem haben; ruft Produzenten, Einzelhändler, Eltern und andere Beteiligte dazu auf, Maßnahmen zu treffen, um solche negativen Auswirkungen zu vermeiden;

### *Geänderter Text*

11. betont, dass **eine Abhängigkeit sehr negative Auswirkungen auf die seelische und geistige Gesundheit der Spieler haben kann**; ruft Produzenten, Einzelhändler, Eltern und andere Beteiligte dazu auf, Maßnahmen zu treffen, um solche negativen Auswirkungen zu vermeiden; **appelliert insbesondere an die Aufmerksamkeit der Eltern und fordert diese auf, stets in Kontakt mit ihren Kindern zu bleiben und mit ihnen über die Videospiele zu sprechen, die diese kaufen oder aus dem Internet herunterladen, sowie generell die Qualität der Spiele und die Häufigkeit ihrer Nutzung so effektiv wie möglich zu kontrollieren**;

Or. el

## **Änderungsantrag 8 Emmanouil Angelakas**

### **Entwurf einer EntschlieÙung Ziffer 19**

#### *Entwurf einer EntschlieÙung*

19. ruft die Mitgliedstaaten zu einer anhaltenden engen Zusammenarbeit mit dem Ziel des Schutzes von Minderjährigen auf, **fordert sie desgleichen auf, die Branche bei der Entwicklung entsprechender Systeme zu unterstützen und das PEGI-System in ihre Rechtsvorschriften aufzunehmen**; fordert die Mitgliedstaaten auf, dafür Sorge zu tragen, dass nationale Bewertungssysteme nicht auf eine Art und Weise entwickelt werden, die zur Fragmentierung des Marktes führt;

#### *Geänderter Text*

19. ruft die Mitgliedstaaten zu einer anhaltenden engen Zusammenarbeit mit dem Ziel des Schutzes von Minderjährigen auf; **ruft die Hersteller von Videospiele und Spielkonsolen auf, das PEGI-System und das PEGI Online-System weiter zu verbessern und insbesondere regelmäßig die Kriterien für die Alterseinstufung und Kennzeichnung auf den neuesten Stand zu bringen, PEGI aktiver bekannt zu machen und die Liste der Unterzeichner zu erweitern**; fordert die Mitgliedstaaten auf, dafür Sorge zu tragen, dass nationale Bewertungssysteme nicht auf eine Art und Weise entwickelt werden, die zur

Fragmentierung des Marktes führt;

Or. en

**Änderungsantrag 9**  
**Emmanouil Angelakas**

**Entwurf einer EntschlieÙung**  
**Ziffer 20**

*Entwurf einer EntschlieÙung*

20. ruft die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, mit Verbraucherorganisationen und anderen Beteiligten zusammenzuarbeiten, um das Wissen über die vorhandenen Klassifikationssysteme und namentlich das PEGI-System unter den Verbrauchern und insbesondere unter jungen Verbrauchern zu erhöhen; unterstreicht die Bedeutung der Verbreitung dieser Informationen an Schulen;

*Geänderter Text*

20. ruft die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, mit Verbraucherorganisationen und anderen Beteiligten zusammenzuarbeiten, um das Wissen über die vorhandenen Klassifikationssysteme und namentlich das PEGI-System unter den Verbrauchern und insbesondere unter jungen Verbrauchern **und deren Eltern mithilfe von Aufklärungskampagnen** zu erhöhen; unterstreicht die Bedeutung der Verbreitung dieser Informationen an Schulen;

Or. en

**Änderungsantrag 10**  
**Maria Matsouka**

**Entwurf einer EntschlieÙung**  
**Ziffer 20a (neu)**

*Entwurf einer EntschlieÙung*

**20a. ruft alle Beteiligten auf, regelmäßig Erfahrungen und Informationen auszutauschen, um die bestmöglichen Maßnahmen in Bezug auf den Markt für Videospiele festlegen zu können;**

*Geänderter Text*

Or. el

**Änderungsantrag 11**  
**Emmanouil Angelakas**

**Entwurf einer EntschlieÙung**  
**Ziffer 21**

*Entwurf einer EntschlieÙung*

21. betont, dass gegenwärtig nicht in allen Mitgliedstaaten geregelt ist, dass die Einzelhändler Spiele mit Gewaltszenen ausschließlich an Erwachsene verkaufen; ist der Ansicht, dass ein gemeinsames Konzept für die Verhängung von Strafmaßnahmen gegen Einzelhändler von Vorteil wäre; fordert deshalb die Mitgliedstaaten auf, geeignete Maßnahmen zu ergreifen, um zu verhindern, dass Kinder Spiele erwerben, die für höhere Altersklassen gedacht sind, zum Beispiel durch Prüfung ihrer Identität;

*Geänderter Text*

21. betont, dass gegenwärtig nicht in allen Mitgliedstaaten geregelt ist, dass die Einzelhändler Spiele mit Gewaltszenen ausschließlich an Erwachsene verkaufen; **verweist auf die am 9. Dezember 2008 veröffentlichte Eurobarometer-Umfrage „Auf dem Weg zu einer sichereren Nutzung des Internets für Kinder in der EU - aus dem Blickwinkel der Eltern“<sup>1</sup>, in der festgestellt wurde, dass 3,2 % der Kinder im Alter von 6 bis 17 Jahren ohne Beaufsichtigung durch die Eltern in Internet-Cafés auf das Internet zugreifen, und fordert die Eigner von Internet-Cafés auf, ihrer Verantwortung nachzukommen;** ist der Ansicht, dass ein gemeinsames Konzept für die Verhängung von Strafmaßnahmen gegen Einzelhändler **und Eigner von Internet-Cafés** von Vorteil wäre; fordert deshalb die Mitgliedstaaten auf, geeignete Maßnahmen zu ergreifen, um zu verhindern, dass Kinder Spiele erwerben **und spielen**, die für höhere Altersklassen gedacht sind, zum Beispiel durch Prüfung ihrer Identität; **unterstützt den Vorschlag der Kommission, einen europaweit geltenden Verhaltenskodex für die Einzelhändler und Hersteller von Videospiele einzuführen, um den Verkauf von Videospiele mit gewalttätigem und schädlichem Inhalt an Minderjährige zu verhindern;**

Or. en

---

<sup>1</sup> [http://ec.europa.eu/public\\_opinion/flash/fl\\_248\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/public_opinion/flash/fl_248_en.pdf).



**Änderungsantrag 12**  
**Maria Matsouka**

**Entwurf einer Entschließung**  
**Ziffer 21**

*Entwurf einer Entschließung*

21. betont, dass gegenwärtig nicht in allen Mitgliedstaaten geregelt ist, dass die Einzelhändler Spiele mit Gewaltszenen ausschließlich an Erwachsene verkaufen; ist der Ansicht, dass ein gemeinsames Konzept für die Verhängung von Strafmaßnahmen gegen Einzelhändler von Vorteil wäre; fordert deshalb die Mitgliedstaaten auf, geeignete Maßnahmen zu ergreifen, um zu verhindern, dass Kinder Spiele erwerben, die für höhere Altersklassen gedacht sind, zum Beispiel durch Prüfung ihrer Identität;

*Geänderter Text*

21. betont, dass gegenwärtig nicht in allen Mitgliedstaaten geregelt ist, dass die Einzelhändler Spiele mit Gewaltszenen ausschließlich an Erwachsene verkaufen; ist der Ansicht, **dass strenge Sanktionen gegen Einzelhändler verhängt werden müssen, die an Kinder Videospiele verkaufen, die altersmäßig und vom Inhalt her ungeeignet sind**; fordert deshalb die Mitgliedstaaten auf, geeignete Maßnahmen zu ergreifen, um zu verhindern, dass Kinder Spiele erwerben, die für höhere Altersklassen gedacht sind, zum Beispiel durch Prüfung ihrer Identität;

Or. el

**Änderungsantrag 13**  
**Emmanouil Angelakas**

**Entwurf einer Entschließung**  
**Ziffer 23a (neu)**

*Entwurf einer Entschließung*

**23a. verweist darauf, wie wichtig es ist, dass die Medien von heute das Verantwortungsbewusstsein der Eltern erhöhen und die Ausstrahlung von Werbung für Erwachsenenvideospiele auf Zeiten beschränken, in denen weniger Kinder zuschauen;**

Or. en

**Änderungsantrag 14**  
**Emmanouil Angelakas**

**Entwurf einer Entschließung**  
**Ziffer 23b (neu)**

*Entwurf einer Entschließung*

*Geänderter Text*

***23b. ist der Auffassung, dass die für das Verbot von Videospieleen zuständigen staatlichen Behörden die entsprechenden Stellen in den anderen Mitgliedstaaten informieren und das Verbot durch Versand einer automatischen Warnmeldung im PEGI-System veröffentlichen sollten;***

Or. en